

POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK PEMAIN GAME
ONLINE DotA DI SURABAYA
(Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pemain
Game Online DotA di Surabaya)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pada Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UPN “Veteran” Jawa Timur



Oleh:

NUGRAHANTO RAMADHAN

NPM : 0943010153

YAYASAN KESEJAHTERAAN PENDIDIKAN DAN PERUMAHAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

2013

POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK PEMAIN GAME
ONLINE DotA DI SURABAYA
(Studi Deskripti Kualitatif Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pemain
Game Online DotA di Surabaya)

Disusun Oleh :
NUGRAHANTO RAMADHAN
NPM : 0943010153

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Ilmu
Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan
“Veteran” Jawa Timur
Pada tanggal 19 Juli 2013

Pembimbing Utama

Tim Penguji

1. Ketua

Ir. H. DIDIEK TRANGGONO, Msi.
NIP. 1 95812 251990 011 001

Ir. H. DIDIEK TRANGGONO, MSi.
NIP. 1 95812 251990 011 001

2. Sekretaris

Dra. DYVA CLARETTA, MSi.
NPT. 3 6601 94 00251

3. Anggota

Dra. HERLINA SUKSMAWATI, MSi.
NIP. 1 96412 251993 092 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dra. Ec. Hj. SUPARWATI, MSi.
NIP. 1 95507 181983 022 001

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadirat Allah S.W.T., karena atas segala limpahan Rahmat-Nya dan dengan sekian banyak kendala yang dihadapi akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi yang berjudul Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pemain Game Online DotA di Surabaya.

Rasa hormat dan ucapan terima kasih yang mendalam atas bantuan dari berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan Skripsi ini. Dalam kesempatan kali ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Suparwati, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, UPN "Veteran" Jawa Timur.
2. Bapak Ir. H. Didiek Tranggono, Msi. Selaku dosen pembimbing laporan Skripsi, terima kasih atas kesabaran, tanggung jawab, dorongan, motivasi, bimbingan serta pengarahan yang telah diberikan selama proses pembuatan laporan Skripsi ini dari awal hingga akhir, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini sebagaimana mestinya.
3. Bapak Juwito, S.Sos., M.Si, Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
4. Ibu tercinta Harini Widyastuti, terima kasih atas segala kasih sayang untuk memotivasi, membimbing, mendorong, menginspirasi penulis dalam menyelesaikan laporan Skripsi ini. Segala bentuk curahan perhatian

mu lah yang selalu membuat penulis tenang dalam segala kondisi. Kau akan selalu menjadi Ibu yang terbaik bagi penulis.

5. Papa tercinta Gatot Edy Soegiyanto, terima kasih atas segala dukungan yang telah diberikan bagi penulis setiap harinya yang tanpa henti-hentinya. Kau akan selalu menjadi pahlawan dan Ayah terhebat bagi penulis.
6. Langendika Titiswari. Thank you for every little things you have put me through, for every single words you said, for everything you have done. There are so many words to say. But the point is, you mean everything. Thank you for being there whenever i was. Let us be together for now and always be.
7. Sonny Aditya Darma, selaku sahabat penulis mulai dari kecil sebelum mulai sekolah 20 tahun yang lalu hingga beranjak dewasa seperti sekarang, terima kasih atas dukungan dan semangat yang diberikan. Semoga kita sukses dan selalu menjadi sahabat yang utuh sampai kapanpun.
8. Eko Setiono, selaku sahabat penulis serta rekan mahasiswa se-angkatan, terima kasih atas dukungan dan doa, serta motivasi yang telah diberikan pada penulis selama mengalami masa-masa berat.
9. Rendy Sutansyah, selaku sahabat penulis juga yang selalu memberikan motivasi tiada hentinya, serta menginspirasi sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini secepat mungkin dan secara bertanggung jawab.

10. Teman – teman mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi Angkatan 2009 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN “Veteran” Jawa Timur, khususnya “Koprals Family”, terima kasih atas dukungan semangat dan kerjasama yang telah diberikan. Susah dan senang kita telah lalui bersama selama di bangku perkuliahan ini. Semoga kita selalu diberikan kesuksesan bersama-sama.

Penulis menyadari bahwa laporan Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena segala keterbatasan yang ada. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diperlukan penulis agar laporan Skripsi ini menjadi lebih sempurna. Terakhir penulis harapkan agar laporan Skripsi ini dapat berguna sebagai salah satu fasilitas dari bahan informasi bagi penulis lain maupun pembaca.

Wassalamu’alaikum Wr.Wb.

Surabaya, 22 Juli 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAKSI	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Landasan Teori	11
2.1.1 Penelitian terdahulu	11
2.2 Komunikasi	14
2.2.1 Komunikasi Interpersonal	15
2.2.2 Proses Komunikasi Interpersonal	16
2.2.3 Faktor yang Menumbuhkan Hubungan Interpersonal dalam Komunikasi Interpersonal.....	19
2.2.4 Komunikasi Antar Pribadi Sebagai Proses Transaksional	20
2.2.5 Tujuan Komunikasi Interpersonal	21
2.3 Pola Komunikasi	23
2.4 Pengertian Keluarga	26
2.4.1 Peranan dan Fungsi Keluarga	27

2.4.2	Komunikasi Keluarga	29
2.4.3	Kualitas Komunikasi Interpersonal Keluarga....	32
2.4.4	Aspek Kualitas Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga.....	35
2.5	Pengertian Orang Tua	38
2.5.1	Kriteria Orang Tua Efektif	38
2.6	Pengertian Anak	39
2.6.1	Peran Anak	40
2.6.2	Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar.....	41
2.6.3	Efek Hubungan Keluarga	42
2.7	Game Online	43
2.7.1	Tipe Game Online Berdasarkan Jenis.....	45
2.7.2	Kecanduan Game Online	48
2.8	Kerangka Berfikir	49
BAB III METODE PENELITIAN		53
3.1	Jenis Penelitian	53
3.2	Subjek dan Objek Penelitian	58
3.3	Lokasi Penelitian	59
3.4	Metode Pengumpulan Data	60
3.5	Metode Analisis Data	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		62
4.1	Gambaran Objek Penelitian	62
4.1.1	Gambaran Objek Penelitian	62
4.1.2	Penyajian Data	65
4.2	Identitas Informan	65
4.3	Analisis Data	71
4.3.1	Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pecandu Game Online.....	71
4.3.1.1	Acceptance Orang Tua Mengenai Pengetahuan Terhadap Anak yang Bermain Game Online	71
4.3.1.2	Controlling Orang Tua Terhadap Anak yang	

Merupakan Pecandu Game Online	80
4.3.1.3 Impact yang Diketahui Orang Tua Mengenai Seringnya Bermain Game Online	90
4.4 Pola Komunikasi Authoritarian, Permissive dan Authoritative	98
4.5 Pembahasan	102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	104
5.1 Kesimpulan	104
5.2 Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN	110

DAFTAR TABEL

Tabel 2.5	Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak	25
-----------	---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.4.1 Proses Komunikasi Interpersonal	17
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	Interview Guide Anak.....	110
LAMPIRAN 2	Interview Guide Orang Tua.....	112
LAMPIRAN 3	Hasil Wawancara.....	114
LAMPIRAN 4	Dokumentasi Wawancara.....	140

ABSTRAKSI

NUGRAHANTO RAMADHAN, POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK PEMAIN GAME ONLINE DotA DI SURABAYA (STUDI DESKRİPTIF KUALITATIF POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK PEMAIN GAME ONLINE DotA DI SURABAYA)

Penelitian ini didasarkan pada fenomena pola komunikasi antara orang tua dengan anak pecandu game online. Pola komunikasi itu sendiri merupakan suatu gambaran yang sederhana dari proses komunikasi yang memperlihatkan kaitan antara satu komponen komunikasi dengan komponen lainnya. Sebagian besar orang tua beranggapan bahwa dengan anak bermain game online akan berdampak negatif karena kecanduan, tetapi ada pula yang beranggapan bahwa dengan anak bermain game online justru akan memotivasi anak mereka dalam proses belajar. Pada kenyataannya banyak terdapat tempat penyewaan game online yang memang mayoritas penggunanya adalah anak-anak usia sekolah dasar. Pola komunikasi diperlukan untuk menganalisa bagaimana gambaran komunikasi yang terjadi antara orang tua dengan anak yang candu dalam bermain game online.

Pola komunikasi yang digunakan sebagai acuan dalam menganalisa adalah pola komunikasi authoritarian, permissive dan authoritative. Ketiga pola komunikasi ini memiliki karakteristik yang berbeda-beda sesuai dengan bagaimana cara orang tua dalam mendidik anak.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan disertai in-depth interview (wawancara mendalam) dalam mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitian.

Hasil dari penelitian ini diperoleh melalui analisis dari rekap hasil wawancara mendalam dengan setiap informan. Ditunjukkan bahwa memang setiap orang tua memiliki cara mereka sendiri dalam mendidik anaknya khususnya dalam bermain. Diperoleh dari 5 informan, 2 diantaranya bersikap otoriter, 1 bersikap permissive (membebaskan), dan 2 bersikap authoritative yang cenderung demokratis dengan anak.

Kata kunci : Pola komunikasi, pemain game online.

ABSTRACT

NUGRAHANTO RAMADHAN, COMMUNICATION PATTERN BETWEEN PARENTS WITH DotA ONLINE GAMING CHILDREN PLAYER IN SURABAYA (QUALITATIVE DESCRIPTIVE COMMUNICATION PATTERN STUDY BETWEEN PARENTS WITH DotA ONLINE GAMING CHILDREN PLAYER IN SURABAYA)

This research based on communication pattern between parents with addictive online gaming phenomenon. Communication pattern itself is a simple imaging of a communication process with the another components. Mostly parents consider that with the children play online gaming will cause a negative effect because of the addiction, but there's some who consider that with the children play online gaming is exactly motivates their children on their studying. The truth is so many online gaming places to rent which exactly the most users are elementary school-aged. Communication pattern is needed to analyze the imaging of communication that occurs between parents and the children that plays online gaming.

Communication patterns which used as a reference for analyzing are authoritarian communication pattern, permissive, and authoritative. These three communication patterns have their own characteristic differences as how the parents educate their children.

The method which is used on this research is qualitative descriptive with an in-depth interview to collect all the datas which are needed on this research.

The results of this research is achieved from the in-depth interview records with each informans. It shows that each of every parents have their own way to educate their children especially on playing. Gained from each five informans, two of them are authoritarily behave, one of them is permissive (set free), and two of them are authoritative behavior which inclinely demoratic whith their children.

Keywords : Communication pattern, online gaming player.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Sejak pertama dilahirkan, manusia sudah melakukan kegiatan komunikasi. Manusia adalah makhluk sosial, artinya manusia itu hidup dengan manusia lainnya satu dengan yang lain saling membutuhkan. Untuk tetap melangsungkan kehidupannya, manusia perlu berhubungan dengan manusia lainnya. Hubungan antar manusia akan tercipta melalui komunikasi, baik komunikasi verbal (bahasa) maupun nonverbal (simbol, bahasa tubuh maupun gambar). Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris Communication berasal dari kata Latin communication dan bersumber dari kata communis yang berarti sama. Sama disini maksudnya adalah sama makna mengenai suatu hal (Effendy, 2002:3). Judy C. Person dan Paul E. Nelson mengemukakan bahwa komunikasi mempunyai dua fungsi umum. Pertama untuk kelangsungan hidup diri sendiri yang meliputi : keselamatan fisik, meningkatkan kesadaran pribadi, menampilkan diri kita sendiri pada orang lain dan mencapai ambisi pribadi. Kedua untuk melangsungkan hidup masyarakat, tepatnya untuk memperbaiki hubungan sosial dan mengembangkan keberadaan suatu masyarakat (Dedy Mulyana, 2002:45).

Komunikasi itu sendiri merupakan hal mendasar yang selalu menjadi tumpuan bagi setiap orang dalam berinteraksi satu sama lain baik antar individu maupun dengan kelompok. Terlebih lagi komunikasi dalam keluarga yang selalu

terjalin antara orang tua dan anak, merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan perkembangan anak itu sendiri. Komunikasi interpersonal/antar pribadi didefinisikan Devito sebagai proses pengiriman pesan-pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang, dengan disertai beberapa efek dan umpan balik seketika (Suranto, 2011:04). Disamping itu, pentingnya komunikasi dalam kehidupan juga mendorong berkembangnya teknologi informasi sehingga komunikasi massa juga terlibat dalam mempengaruhi komunikasi antar individu atau kelompok yang bersangkutan. Komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa, baik melalui media cetak maupun elektronik. Tetapi seiring perkembangan zaman di era sekarang, komunikasi melalui media massa lebih sering menggunakan media elektronik, khususnya internet yang merupakan hasil dari teknologi modern (Hidayat, 2007:04). Disamping itu juga menyebabkan tuntutan manusia terhadap kebutuhan informasi juga semakin tinggi. Hal tersebut menyebabkan kemajuan yang cukup signifikan dalam bidang teknologi informasi. Kemajuan di bidang teknologi informasi ini membuat seakan batas dan jarak yang menghambat antar wilayah nasional maupun internasional menjadi semakin pudar. Artinya seluruh masyarakat dengan teknologi dalam kaitannya internet, dapat dengan mudah kapan saja dan dimana saja mengakses berbagai bentuk informasi dari berbagai belahan dunia lain, tanpa harus berada langsung di tempat tersebut.

Secara harfiah, internet (interconnection-networking) merupakan sebuah jaringan komputer global yang terdiri dari jutaan komputer yang terhubung dengan menggunakan protocol yang sama dan berbagi informasi secara bersama

(Supriyanto, 2005:336). Pengertian lain menyebutkan bahwa, internet merupakan jaringan komputer yang dapat menghubungkan suatu komputer atau jaringan komputer dengan jaringan komputer lain, sehingga dapat terhubung dan berkomunikasi satu sama lain, yang merupakan bentuk konvergensi dari beberapa teknologi penting terdahulu, seperti komputer, televisi, radio dan telepon (Bungin, 2006: 135). Memasuki era sekarang, internet yang awalnya berfungsi sebagai pusat kebutuhan informasi seluruh dunia sekarang telah menjadi media komunikasi bagi para user-nya. Sebagai contoh, masyarakat dapat mengirimkan pesan ke individu lain di saat waktu itu juga walaupun berbeda wilayah dan negara sekalipun menggunakan fasilitas e-mail. Selain itu fasilitas tele-conference yang memungkinkan tiap individu bertatap muka dan berkomunikasi secara langsung walaupun berbeda wilayah menggunakan perangkat webcam. Internet dianggap sebagai sarana memudahkan pertukaran informasi, tetapi karena perkembangan teknologi yang seakan tanpa batas dan selalu menimbulkan hal-hal baru dalam bidangnya, sekarang mulai bermunculan akibat pertemuan komunikasi dan interaksi dengan teknologi komputer.

Salah satunya adalah multi-user games (game banyak pengguna) atau yang lebih dikenal dengan istilah game online (Fidler, 2003:56). Adams & Rollings (2007) mendefinisikan game online sebagai permainan/games yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan penggunanya dihubungkan oleh suatu jaringan menggunakan internet. Sedangkan Shiddiqy (2009) menjelaskan bahwa game online itu sendiri adalah sebuah permainan/games yang dimainkan antara dua orang atau lebih dalam suatu

jaringan internet maupun Local Area Network. Di dalam game online setiap penggunanya dapat saling berinteraksi dan berkomunikasi secara virtual. Mereka dapat saling berkomunikasi di saat yang bersamaan ketika mereka bermain. Game online terhubung dengan internet secara global, penggunanya dapat bersaing dan juga berkomunikasi dengan orang lain dalam satu jaringan server tertentu walaupun mereka berbeda wilayah, bahkan lingkup internasional sekalipun.

Seiring dengan maraknya kehadiran game online di Indonesia khususnya di kota Surabaya ini, membuat adanya kesenangan tersendiri bagi kalangan pengguna game terutama game online itu sendiri. Bermain game online tentu memiliki sisi positif dan negatif tersendiri pula bagi penggunanya khususnya dalam kaitan ini adalah usia anak-anak. Dari segi positif, dapat melatih pola pikir anak, melatih reflek anak, serta dapat dijadikan ajang untuk transaksi mendapatkan uang dengan cara mengikuti event atau menjual item-item (barang-barang) ataupun karakter di dalam game online tertentu. Dampak negatifnya, game online dapat menjadi candu (adiksi), dan para penggunanya yang adiktif dapat melupakan hal yang semestinya dilakukan. Pada anak usia yang belum memiliki penghasilan sendiri, mereka berani mengambil atau mencuri uang untuk memuaskan hasrat mereka bermain. Selain itu, mereka lebih mementingkan bermain game online daripada menjalani aktivitas sekolah. Mereka juga tergolong kurang dalam bersosialisasi karena lebih sering berhadapan dengan game online yang merupakan dunia maya, jadi mereka terbawa dan hanyut dalam dunia game online.

(forum.kompas.com/kesehatan/234693-dampak-game-online-pada-anak.html)

Peneliti beranggapan sesuai dengan Elizabeth Hurlock dalam bukunya Psikologi Perkembangan (1980:173) bahwa usia anak-anak khususnya dalam periode akhir masa kanak-kanak memiliki kecenderungan minat bermain yang sangat tinggi. Anak-anak dalam kategori usia 7 hingga 14 tahun ini mulai mencari dan memiliki identitas diri, tapi dengan penyesuaian bersama kelompok yang dimiliki. Khususnya dalam bermain dan bagaimana mereka berkomunikasi. Peneliti menetapkan anak laki-laki pengguna game online usia 7 hingga 14 tahun dengan intensitas sekali bermain game online Defence of The Ancients (DotA) lebih dari 2 jam sebagai subjek informan penelitian. Game online membuat anak menjadi cenderung sensitif dan agresif. Dikatakan bahwa game online sangat memicu stimulus kesenangan dalam otak yang membuat seorang anak menjadi adiktif (ketagihan). Bila tidak bermain game online, mereka akan cenderung gelisah ingin bermain game online (Jawa Pos, 4 Juni 2013). Kota Surabaya menjadi salah satu lokasi yang dipenuhi dengan tempat penyedia penyewaan game online yang banyak, baik itu yang independen maupun menjadi satu dengan warnet yang ada, khususnya di kawasan Siwalankerto. Di lokasi tersebut sangat banyak berderet terdapat penyewaan jasa game online. Hanya dengan Rp 2.500,- anak-anak dapat bermain game online dalam 1 jam lamanya. Hal tersebut menjadi faktor utama bagi anak-anak yang ingin selalu menikmati bermain game online setiap saat.

Media game online sangat dapat mempengaruhi kepribadian anak-anak. Anak lebih cenderung candu terhadap game online, menganggap bahwa game online adalah kebutuhan hariannya dan cenderung bersifat tertutup dengan

lingkungan sekitar karena kurangnya bersosialisasi, terutama dengan keluarga. Sebenarnya suasana atau iklim keluarga sangat penting bagi kepribadian anak. Terlebih dari intensitas berkomunikasi antar anggota keluarga. Seorang anak yang dibesarkan dalam lingkungan keluarga yang harmonis dan agamis; dalam arti, orang tua memberikan curahan kasih sayang, perhatian serta bimbingan dalam kehidupan berkomunikasi dalam keluarga, maka perkembangan kepribadian anak tersebut cenderung positif. Adapun anak yang dikembangkan dalam lingkungan keluarga yang jarang berkomunikasi bahkan broken home, kurang harmonis, orang tua bersikap keras, kurang memperhatikan nilai-nilai agama dalam keluarga, maka perkembangan kepribadiannya cenderung akan mengalami distorsi atau mengalami kelainan dalam penyesuaian dirinya (maladjustment) (Yusuf, 2010: 128).

Komunikasi di dalam keluarga dapat terjadi secara vertikal maupun horizontal. Dari dua jenis komunikasi ini berlangsung silih berganti melalui komunikasi antar orang tua seperti ayah dan ibu, komunikasi orang tua, ayah, ibu dengan anak. Dalam hal mengakrabkan keluarga, komunikasi yang harmonis perlu dibangun secara timbal balik dan silih berganti antara orang tua dan anak dalam berkeluarga (Djamarah, 2004: 4). Sedangkan pola komunikasi adalah suatu gambaran yang sederhana dari proses komunikasi yang memperlihatkan kaitan antara satu komponen komunikasi dengan komponen lainnya (Soejanto, 2001: 27). Pola komunikasi diartikan sebagai bentuk atau pola hubungan dua orang atau lebih dalam proses pengiriman cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Dari pengertian di atas maka pola komunikasi merupakan bentuk

atau pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam proses mengkaitkan dua komponen yaitu gambaran atau rencana yang menjadi langkah-langkah pada suatu aktifitas dengan komponen-komponen yang merupakan bagian penting atas terjadinya hubungan antar organisasi ataupun juga manusia.

Menurut Dariyo (2004: 97), terdapat tiga pola komunikasi hubungan orang tua dengan anak. Pola komunikasi yang pertama adalah Authoritarian (Parent-Oriented). Ciri-ciri dari pola komunikasi ini, menekankan pada segala aturan orang tua harus ditaati oleh anak. Orang tua bertindak semena-mena semanya sendiri, tanpa dapat dikontrol oleh anak sekalipun. Anak harus benar-benar menurut tidak diperkenankan membantah terhadap apa yang telah diperintahkan oleh orang tua. Dalam hal ini, anak seolah-olah menjadi “robot”, sehingga kurang inisiatif, mudah merasa takut, tidak percaya diri, mudah cemas, rendah diri, minder dalam pergaulan; tetapi di sisi lain anak bisa memberontak, nakal, bahkan melarikan diri dari apa yang dihadapi. Dari segi positifnya, anak akan cenderung menjadi pribadi yang disiplin mentaati aturan. Akan tetapi bisa jadi ia hanya menunjukkan disiplin di hadapan orang tua saja. Jadi anak juga cenderung memiliki kedisiplinan yang semu (Dariyo, 2004: 97).

Pola komunikasi yang kedua adalah pola komunikasi Permissive (Children-Centered). Sifat pola komunikasi ini, yakni segala aturan dan ketetapan keluarga ada di tangan anak. Segala yang diinginkan oleh anak selalu diperbolehkan oleh orang tua. Dengan kata lain orang tua menuruti segala kemauan anak. Anak bertindak cenderung semena-mena, tanpa pengawasan orang tua. Ia bebas melakukan apa saja yang diinginkan. Dari sisi negatif, anak kurang

disiplin dengan aturan-aturan sosial yang berlaku. Bila anak mampu menggunakan kebebasan tersebut secara bertanggung jawab, maka ia akan menjadi kreatif, mandiri, inisiatif dan mampu mewujudkan aktualisasinya (Dariyo, 2004: 98). Dalam kaitannya dalam penelitian ini, bila anak setiap meminta izin pada orang tuanya untuk meminta uang dan bermain game online selalu dihibahkan, besar kemungkinan anak akan menjadi sangat candu (adiktif) terhadap game online dan cenderung untuk melupakan kegiatannya di rumah dan belajar untuk sekolah. Sehingga membuat anak tersebut rendah akan prestasinya, baik akademis maupun non-akademisnya. Kecuali bila anak tersebut mampu memanfaatkan secara baik kebebasannya.

Pola komunikasi yang ketiga adalah pola komunikasi Authoritative. Sifat pola komunikasi ini cenderung demokratis. Artinya kedudukan antara orang tua dan anak sejajar. Suatu keputusan diambil bersama dengan mempertimbangkan kedua belah pihak baik orang tua maupun anak. Anak akan diberi kebebasan yang bertanggung jawab, artinya apa yang dilakukan oleh anak tetap harus dibawah pengawasan orang tua dan dapat dipertanggungjawabkan secara moral. Orang tua dan anak tidak dapat berbuat secara semena-mena. Anak diberi kepercayaan dan dilatih untuk mempertanggungjawabkan segala yang dilakukan. Akibat positif dari pola komunikasi ini, anak akan menjadi individu yang mempercayai orang lain, mempertanggungjawabkan tindakannya, tidak munafik dan jujur. Disamping itu, dampak negatifnya anak akan cenderung merongrong kewibawaan otoritas orang tua, kalau segala sesuatu harus dipertimbangkan antara anak-orang tua (Dariyo, 2004: 98). Dalam kaitannya dalam penelitian ini, bila anak meminta izin

untuk meminta uang dan bermain game online orang tua mengizinkan tetapi cenderung membuat persyaratan atau perjanjian, baik itu berupa aturan maupun secara lisan sebagai batasan bagi anak agar tidak terlalu hanyut dalam bermain game online. Jadi agar anak lebih mengerti mengenai pengendalian diri (self-control) dan tidak berbuat semena-mena. Orang tua juga mengontrol disamping mengizinkan anaknya bermain game online.

Sedangkan berdasarkan pengamatan peneliti yang beberapa kali dilakukan di kawasan tempat penyewaan game online di Siwalankerto, berbagai tempat penyewaan game online masih dipenuhi dengan anak-anak yang bermain game online. Apa yang menjadi kesenangan mereka justru juga seakan menjadi kebutuhan bagi mereka. Bahkan tidak jarang pula peneliti melihat anak-anak yang bermain game online di sekitar kawasan Siwalankerto mengenakan baju muslim pada jam-jam Maghrib. Memang sebagian besar tempat penyewaan game online di kawasan Siwalankerto ini dipenuhi oleh anak-anak yang mayoritas bermain bersama kelompoknya. Hingga jam sore menjelang Maghrib mereka bermain beramai-ramai dengan kelompoknya, dan bahkan peneliti terkadang juga melihat sebagian kecil anak hingga orang tua mereka menyusul ke tempat penyewaan game online hanya untuk menjemput dan memarah-marahi anak mereka yang bermain game online.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian dan penjelasan latar belakang masalah diatas, maka perumusan masalahnya adalah bagaimanakah pola komunikasi orang tua dan anak yang bermain game online DotA di kota Surabaya.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah mendeskripsikan pola komunikasi orang tua dan anak yang bermain game online DotA di kota Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Mampu memberikan kontribusi berkaitan dengan pola komunikasi interpersonal dalam keluarga. Selain itu bagi orang tua dapat memberikan gambaran atau upaya keluarga terhadap perilaku anak-anak dalam berkelompok dan bermain.

2. Manfaat Praktis

Sebagai pedoman atau masukan bagi orang tua tentang cara berkomunikasi yang baik pada anak lewat pola yang ada, sehingga hubungan dapat berjalan dengan harmonis dalam keluarga.